SNSP-4M-NOE

Nintendo®

SUPER MARIO ALL STARS™

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

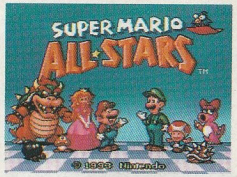
Wir freuen uns, daß Du Dich für die Super Mario All-Stars™ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1993 Nintendo Co., Ltd.

WIE DU SUPER MARIO ALL-STARS SPIELST

Nachdem Du die Spielkassette in Dein Super Nintendo Entertainment System gesteckt hast, schaltest Du das Gerät ein. Drücke Start, wenn der Titelbildschirm zu sehen ist, um zu dem Auswahlmenü (Select screen) zu kommen. Mit dem Steuerkreuz kannst Du nun ein Spiel auswählen.



Wenn Du nun den Start-Knopf gedrückt hast, um das Spiel zu beginnen, kannst Du einen der vier batteriegestützten Speicher auswählen. Die Speicher, bei denen „NEW" steht, sind noch nicht besetzt. Hast Du einen Speicher gewählt, drückst Du den Start-Knopf, um das Spiel zu starten.

Mit dem X- oder dem Y-Knopf kannst Du vom Speichermenü wieder zum Auswahlmenü zurück gehen. Um einen Speicher zu löschen, wählst Du den entsprechenden Speicher an und drückst den A-Knopf. Mit dem Select-Knopf hast Du die Möglichkeit, die Tastenbelegung Deines Controllers zu verändern.

Game Over

Bei allen Spielen hast Du folgende Optionen, wenn „Game Over“ erscheint: „CONTINUE“ (Fortsetzen), „SAVE & CONTINUE“ (Speichern & Fortsetzen), „SAVE & QUIT“ (Speichern & Beenden). Wähle die gewünschte Option und drücke den Start-Knopf. In allen Spielen außer in „Super Mario Bros.: The Lost Levels“ wird Dein Fortschritt am Anfang der derzeitigen Welt gespeichert. In „Super Mario Bros.: The Lost Levels“ wird Dein Stand in der jeweiligen Welt und in dem jeweiligen Level gespeichert.

Beachte: Im 2-Spieler-Modus bei „Super Mario Bros. 3“ kannst Du nichts speichern.

Legst Du eine Pause mit dem Start-Knopf ein, erscheinen die drei Speicheroptionen. Um weiter zu spielen, drücke noch einmal den Start-Knopf.

Spielst Du in einem gespeicherten Spiel weiter, kannst Du nicht die Anzahl der Spieler ändern (1- oder 2-Spieler-Modus).

Warnung: Wird der Power-Knopf wiederholt ein- und ausgeschaltet, werden gespeicherte Daten möglicherweise gelöscht.

INHALT

SUPER MARIO BROS.
Beschreibung/Inhaltsverzeichnis
THE LOST LEVELS

Die Geschichte 5
So wird gespielt 6
Controller Funktionen 7
Marios Bewegungen 8
Gegenstände 9
Gegner bekämpfen 10
So wird gespielt (Lost Levels) 12

SUPER MARIO BROS. 2

Die Geschichte 13
So wird gespielt 14
Controller Bedienung 16
Marios Grundbewegungen ... 17
Weitere Techniken 19
Gegenstände 20

SUPER MARIO BROS. 3

Die Geschichte 23
So wird gespielt 24
Controller Bedienung 25
Marios Grundbewegungen ... 26
Gegner bekämpfen 29
Die Weltenkarte 31
Gegenstände 34
Spielen im 2-Spieler-Modus ... 35
Das klassische Mario Bros. Spiel 36

SUPER MARIO BROS.

THE LOST LEVELS

DIE GESCHICHTE

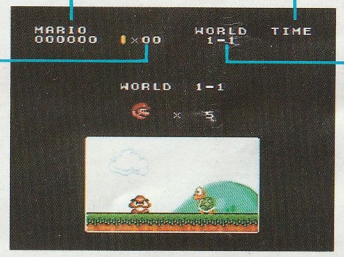
Das Königreich der Schwammerl ist ein friedlicher Ort, bis zu dem Tag, an dem Bowser mit Hilfe seiner bösen Zauberkraft dort einfällt. Bowser verwandelt die Einwohner des Königreiches in Felsen, Steine und Pilze. Als Krönung entführt er die Prinzessin Toadstool und hält sie nun in seiner gigantischen Burg gefangen.

Als die Mario Brothers Mario und Luigi davon hören, steht für sie fest, sie müssen etwas unternehmen. Sie beschließen Bowser und seine bösartigen Gehilfen zu bekämpfen, um die Prinzessin zu retten. Werden sie es schaffen?

SO WIRD GESPIELT

Zuerst wähle den 1- oder den 2-Spieler-Modus. Beim 2-Spieler-Modus ist der Controller 1 für Mario und der Controller 2 für Luigi.

Der Bildschirm



Ziel

Am Ende jeder Welt findest Du einen Fahnenmast und eine Burg. Je höher die Fahne ist, wenn Du sie berührst, desto mehr Punkte erhältst Du. Sobald Du eine Welt betrittst, läuft die Zeit. Je mehr Zeit übrig ist, wenn Du die Fahne greifst, desto höher fällt der Bonus aus.

Beendet ein Spieler im 2-Spieler-Modus eine Welt oder verliert ein Leben, ist der andere Spieler an der Reihe.

In Super Mario Bros. und Super Mario Bros.: The Lost Levels werden auch die High Scores (höchste Punktzahl) gespeichert. Um die High Scores zu löschen, mußt Du den A-, B-, L- und R-Knopf gleichzeitig drücken.

CONTROLLER FUNKTIONEN (TYP A)

✚ Steuerkreuz
- rechts oder links steuern
- in eine Röhre gehen
- sich ducken

X-, Y-Knopf
- Rennen
- einen Feuerball schießen

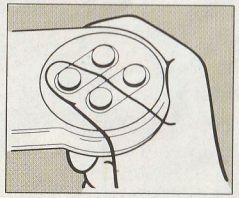
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

X A Y B

Start-Knopf
- Pause einlegen

A-, B-Knopf
- Springen
- Schwimmen



Wählst Du im Speichermenü die B-Typ Controllerfunktionen mit dem Select-Knopf, hat der B-Knopf die gleichen Funktionen wie der X- und der Y-Knopf.

- So hältst Du den Controller am besten.

MARIOS BEWEGUNGEN

✦ Rennen

✚ + Y

Beim Rennen kann Mario ohne Probleme kleine Löcher überwinden.

✦ Springen

B

Je länger Du den Sprung-Knopf drückst, desto höher wird der Sprung.

✦ Ducken

✚

Duck Dich, um Gegnern auszuweichen.

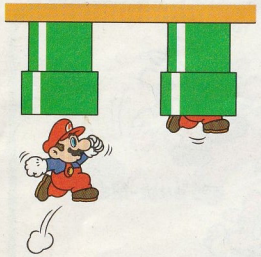
✦ In eine Röhre kommen

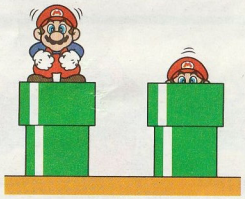
✚ + B

Eine Röhre mit der Öffnung nach unten.

✚

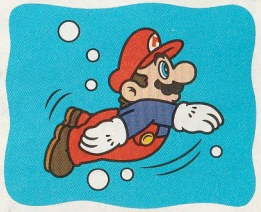
Eine Röhre mit der Öffnung nach oben.





✦ Schwimmen

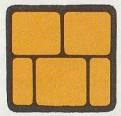
✚ + B



GEGENSTÄNDE

Mit diesen Gegenständen kann Mario sich aufpowern. Sie sind meistens in Blöcken versteckt. Du mußt nur von unten gegen die Blöcke springen.

Blöcke



Normaler Block

?-Block

Gegenstände

Superpilz

Feuerblume

Stern

1-Up-Pilz

Münze

Der 1-Up-Pilz bedeutet ein Leben mehr. Mit 100 Münzen bekommst Du ebenfalls ein Leben dazu.

Mario

Superpilz

Super-Mario

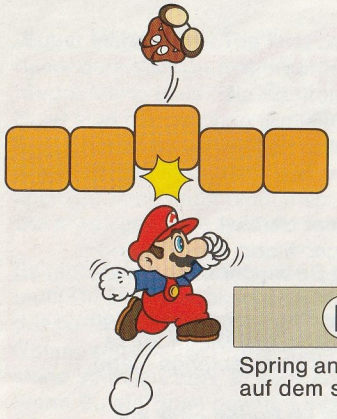
Feuerblume

Feuer-Mario

Stern

Unverwundbarer Mario

GEGNER BEKÄMPFEN



B

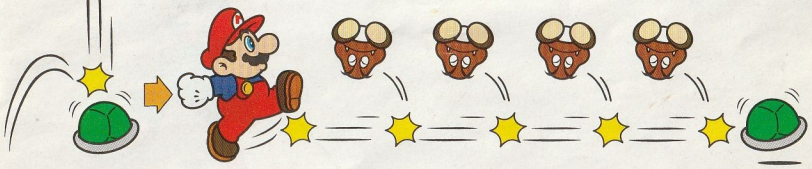
Spring an den Block, auf dem sie sind.

B

Spring auf sie drauf.

✚ + Y

Wirf einen beweglichen Gegenstand (z. B. einen Koopa-Panzer) gegen sie.

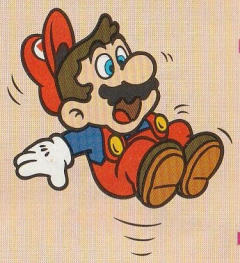


Y

Werde Feuer-Mario und wirf Feuer-Bälle.

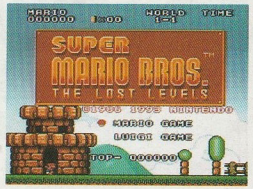
PASS AUF!

Du verlierst ein Leben, wenn:



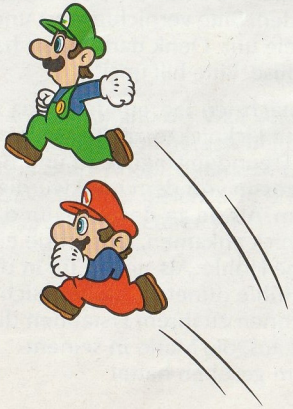
- **Dich ein Gegner berührt.**
  - Bist Du Super-Mario oder Feuer-Mario, wirst Du wieder der normale Mario.
  - Nach Deiner Rückwandlung in den normalen Mario, bist Du für kurze Zeit unverwundbar (solange Mario blinkt).
- **Du in ein Loch im Boden oder ins Wasser fällst.**
- **die Zeit abgelaufen ist.**

„Super Mario Bros.: The Lost Levels" ist eine besondere Version des ursprünglichen „Super Mario Bros." Die Kontrollen in dem Spiel sind die gleichen wie in „Super Mario Bros.", nur ist es wesentlich schwieriger. (Deshalb kannst Du das Spiel jederzeit speichern und mußt nicht mehr am Anfang der jeweiligen Welt starten.)



Es gibt keinen 2-Spieler-Modus. Zuerst mußt Du Dich zwischen dem Mario-Spiel (Mario-Game) und dem Luigi-Spiel (Luigi-Game) entscheiden. Luigi kann höher als Mario springen, aber ist schwerer zu stoppen. Wenn Du ein Spiel beendet hast, kannst Du die andere Figur ausprobieren. Es hilft Dir vielleicht, einige Welten besser zu bewältigen.

Achte in „Super Mario Bros.: The Lost Levels" auf die giftigen Pilze! Sie bekommen unseren Helden nicht besonders gut!



SUPER MARIO BROS. 2

DIE GESCHICHTE

Eines Abends hatte Mario einen seltsamen Traum. Er träumte von einer langen, langen Treppe, die hinauf zu einer Tür führte. Sobald sich die Tür öffnete, stand er vor einer Welt, die er noch nie zuvor gesehen hatte. Sie erstreckte sich soweit seine Augen sehen konnten. Plötzlich vernahm er eine schwache Stimme, die sagte: „Willkommen in 'Subcon', dem Land der Träume. Wir sind von Wart verflucht worden. Bitte vernichte Wart und befreie uns. Denk daran, Wart haßt Gemüse. Bitte hilf uns!"

Am nächsten Tag, auf dem Weg zu einem Picknick, erzählte Mario seinen Freunden Luigi, Toad und der Prinzessin von dem merkwürdigen Traum. Als sie an der Stelle für das Picknick ankamen, fanden sie eine kleine Höhle. Als sie die Tür in dieser Höhle öffneten, breitete sich vor ihnen zu ihrem Erstaunen die Welt aus, die Mario in seinem Traum gesehen hatte!

Ziehe das Gemüse aus dem Boden, suche nach den Gegnern und besiege die Endgegner am Ende jedes Levels.

Am Anfang des Spiels kannst Du zwischen Mario, Luigi, Toad und der Prinzessin wählen.

Die roten Herzen links auf dem Bildschirm zeigen Dir Deine Lebensenergie an. Sind alle Herzen weiß, verlierst Du ein Leben. Ist nur noch ein rotes Herz übrig, wirst Du kleiner.

Wenn Du an den Anfang der Welt kommen möchtest, in der Du Dich gerade befindest, mußt Du den Start-Knopf, dann den L-, R- und den Select-Knopf gleichzeitig drücken. (Dabei verlierst Du ein Leben.)

Die Fähigkeiten der einzelnen Spielfiguren

✧ Sprungkraft

Mario

Seine Sprungkraft ist durchschnittlich und verringert sich, wenn er einen Gegenstand trägt.

Luigi

Er springt am höchsten und kann wesentlich weiter springen als Mario. Trägt er etwas, nimmt seine Sprungkraft mehr ab als die von Mario.

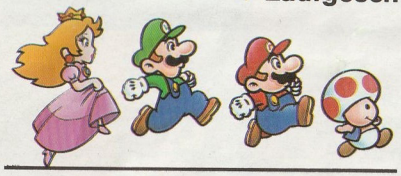
Toad

Toad verfügt über die geringste Sprungkraft, aber trägt er einen Gegenstand, verändert sie sich nicht.

Die Prinzessin

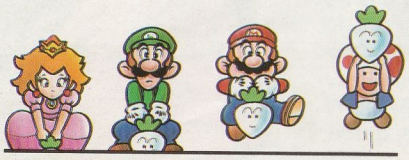
Sie kann nur ein bißchen höher springen als Toad. Allerdings kann sie etwas, was kein anderer kann. Hältst Du den B-Knopf fest, während sie in der Luft ist, kann sie einen Moment lang schweben. Sie verliert Sprungkraft, wenn sie etwas trägt.

✧ Laufgeschwindigkeit



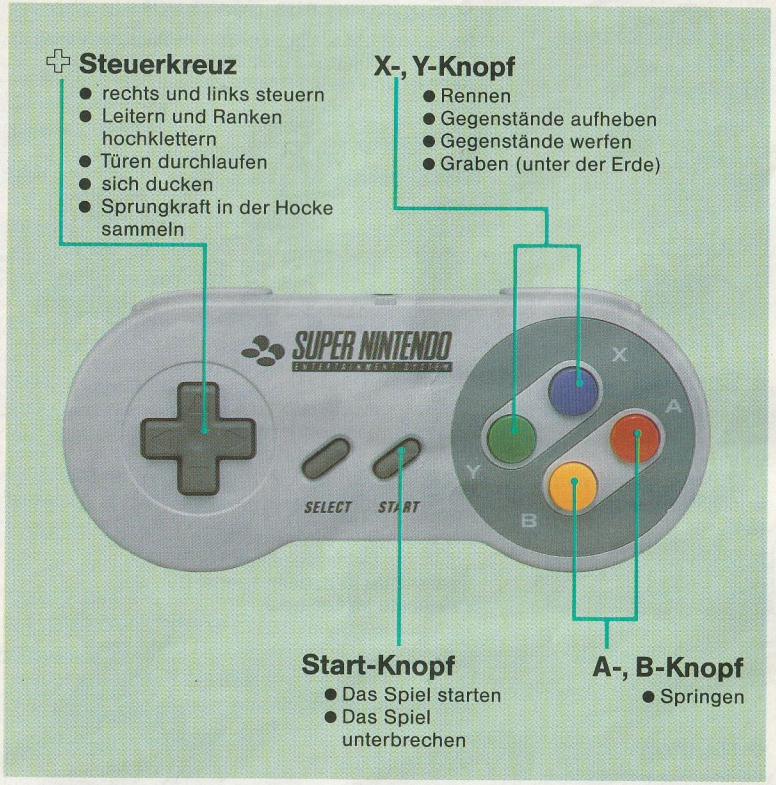
Alle Figuren können gleich schnell rennen. Tragen sie jedoch einen Gegenstand bei sich, ist die Prinzessin am langsamsten, gefolgt von Luigi und Mario. Toad ist der Schnellste.

✧ Aufheben von Gegenständen

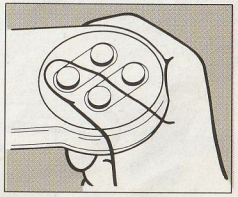


Die Reihenfolge, wie schnell die Figuren Gegenstände aufheben können, ist vom Langsamsten bis zum Schnellsten wie folgt: Die Prinzessin, Luigi, Mario, Toad.

SUPER MARIO BROS. 2



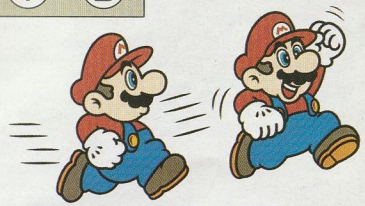
Möchtest Du an den Beginn der Welt kommen, in der Du gerade bist, drücke den Start-Knopf, dann den L-, R- und den Select-Knopf gleichzeitig. (Du verlierst dabei ein Leben.)



✧ Springen aus dem Lauf

Du kannst höher springen, wenn Du aus dem Laufen springst. Benutzt Du den Y-Knopf zum Rennen und springst dann, ist Dein Sprung noch höher!

✚ + Y → B



✧ Springen auf der Stelle

Drückst Du den B-Knopf während Du stehst, springst Du gerade nach oben. Dein Sprung wird jedoch nicht sehr hoch sein.

B

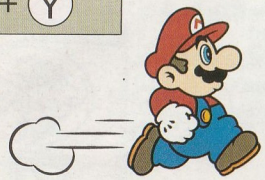
✧ Supersprung

Halte das Steuerkreuz solange nach unten, bis Deine Spielfigur blinkt. Springst Du jetzt, dann kannst Du eineinhalb Mal so hoch springen als normal.

✚ + B

✧ Rennen

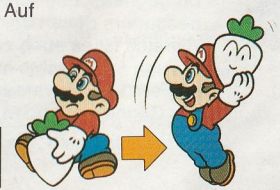
✚ + Y



✧ Gemüse rupfen!

Mit dem Y-Knopf kannst Du das Gemüse aus dem Boden ziehen. Stehst Du auf Gras und drückst den Y-Knopf, ziehst Du es raus und hebst es hoch. Auf Wüstenboden kannst Du so im lockeren Sand graben.

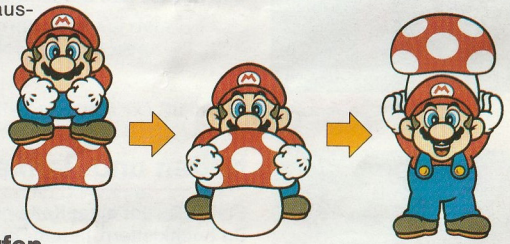
Y



✧ Wie man einen Pilzblock trägt

Stehst Du auf einem Pilzblock und drückst den Y-Knopf, kannst Du ihn herausziehen und hochheben wie das Gemüse.

Y

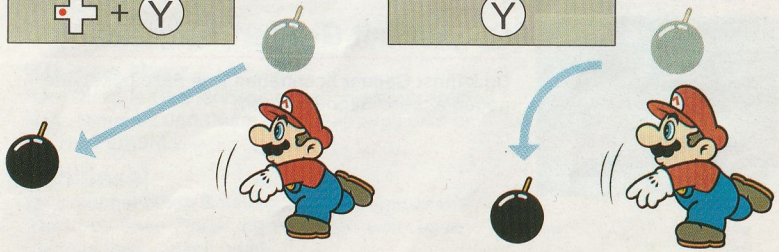


✧ Gegenstände werfen

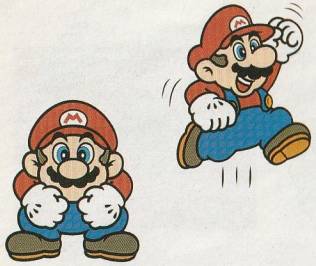
Du kannst Gegenstände, die Du trägst, mit dem Y-Knopf wegwerfen. Mit dem Steuerkreuz kannst Du sie sogar noch weiter werfen.

✚ + Y

Y



WEITERE TECHNIKEN

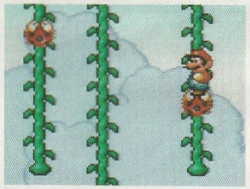


Gegner austricksen

Drückst Du das Steuerkreuz nach unten, duckst Du Dich. Auf diese Weise kannst Du gegnerischen Angriffen ausweichen, besonders denen der fliegenden Gegner. Hilfreich ist es auch zu wissen, daß Du im Sprung nach rechts bzw. nach links steuern kannst. Versuche auf den Köpfen der Gegner zu landen und schalte sie so aus!

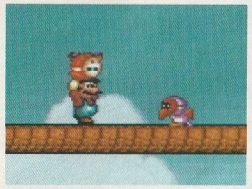
Türen durchlaufen

Um durch eine Tür zu gehen, stelle Dich vor sie und drücke das Steuerkreuz nach oben.



Ketten und Ranken hochklettern

Stehst Du vor einer Kette oder einer Ranke, kannst Du hochklettern, indem Du das Steuerkreuz nach oben drückst. Du kannst sogar nach einer Ranke oder einer Kette während eines Sprunges greifen.



Gegner mit Gegnern angreifen

Du kannst Gegner hochheben (wie Pilzblöcke) und gegen andere Gegner werfen.

GEGENSTÄNDE

Münze
Mit jeder Münze, die Du findest, kannst Du am Ende des Levels in die Bonusrunde kommen. Mit etwas Glück gewinnst Du vielleicht Extraleben.

Gemüse
Dieses Gemüse ist reif! Sammelst Du genug ein, erscheint eine Stoppuhr.

Unreifes Gemüse
Dieses Gemüse muß noch ein wenig wachsen, aber es reicht schon, um Gegner damit abzuwehren.

Bomben
Hast Du eine Bombe aufgehoben, fängt sie an zu blinken bevor sie explodiert. Sie hilft Dir, Felsen und andere Sachen aus dem Weg zu schaffen.

Schildkrötenpanzer
Wirfst Du den Panzer weg, rutscht er auf dem Boden entlang und trifft alles auf dem Weg.

Pilzblock
Die Pilzblöcke sind als Stufen geeignet, wo Du in höhere Gegenden springen mußt.

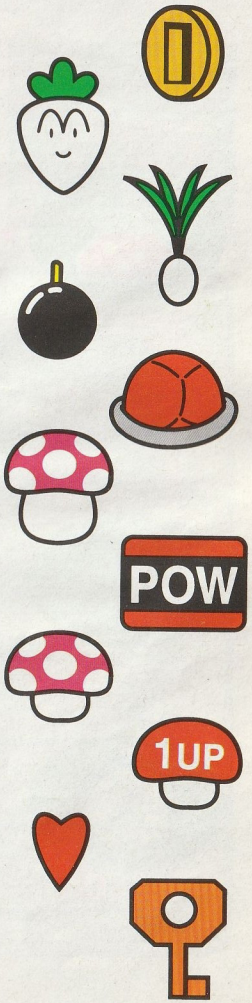
POW-Block
Mit so einem POW-Block kannst Du wahre Erdbeben auslösen, wenn Du sie auf den Boden wirfst.

Pilz
Er erscheint an bestimmten Stellen in der Unterwelt und erhöht Deine Lebensanzeige.

1-Up-Pilz
Mit einem 1-Up-Pilz bekommst Du ein Extra-Leben.

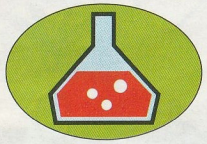
Kleines Herz
Hast Du viele Gegner besiegt, erscheint ein kleines Herz. Nimm es und Deine Lebensanzeige wird um ein Herz erhöht.

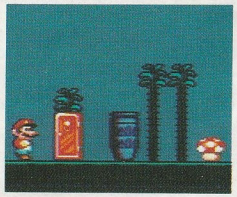
Schlüssel
Du brauchst einen Schlüssel, um verschlossene Türen zu öffnen. Durch ihn verändert sich Deine Laufgeschwindigkeit nicht.



Zaubertrank

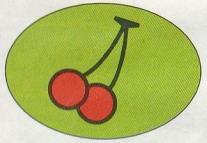
Mit dem Werfen dieses Zaubertranks kannst Du Eingänge zur Unterwelt öffnen. Triffst Du die richtige Stelle, findest Du Münzen und Pilze dort.

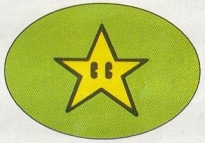




Kirschen

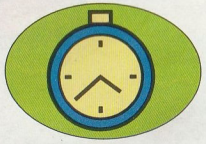
Sammelst Du genug Kirschen ein, erscheint ein Unverwundbarkeits-Stern.





Stern

Stoppuhr



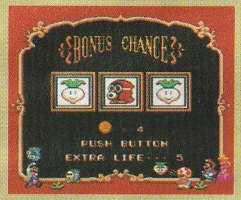
Sobald Du fünf Stück reifes Gemüse geerntet hast, erscheint eine Stoppuhr. Nimm sie an Dich und alle Gegner werden für eine Weile still stehen. Aber Vorsicht! Selbst so können die Gegner Dich noch verletzen.

Einsatz der Bomben

Bist Du in einer Sackgasse gelandet, kannst Du mit einer Bombe ein Loch in die Mauer sprengen. Du solltest aber vorsichtig sein, Du könntest verletzt werden!

Deine Chance in der Bonusrunde!

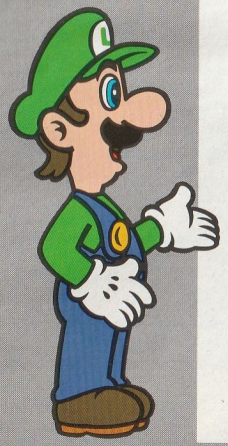
Am Ende jeder Ebene wartet eine Bonusrunde auf Dich. Du kannst so oft spielen wie Du Münzen in der beendeten Ebene gesammelt hast.



1. Position	2. Position	3. Position	
🍒			1 up
🍒	🍒		2up
🍒	🍒	🍒	3up
3 von einem Symbol			2up
7	7	7	10up!

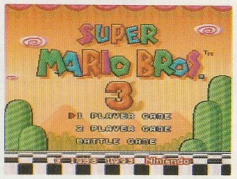
DIE GESCHICHTE

Das Königreich der Schwammerl war dank unserer mutigen Helden Mario und Luigi ein friedliches Fleckchen Erde. Doch in der angrenzenden Schwammerl-Welt sieht es nicht so rosig aus. Bowser hat seine sieben Kinder ausgeschickt, um Unruhe in der sonst so friedlichen Welt zu stiften. Sie stahlen die königlichen Zauberstäbe jedes Landes und gebrauchten deren Zauber, um die Könige der Länder in Tiere zu verwandeln. Mario und Luigi müssen nun die Zauberstäbe wieder zurückbringen und den Bann brechen. „Macht's gut und viel Glück!" riefen die Prinzessin und Toad den beiden Helden zu, beim Aufbruch in die Schwammerl Welt.



SO WIRD GESPIELT

Wähle den 1- oder den 2-Spieler-Modus. Im 2-Spieler-Modus ist der Spieler 1 (Controller 1) Mario und der Spieler 2 (Controller 2) Luigi. Beide Spielfiguren und der „Battle-Modus" werden später erklärt. Nach dem Spielstart erscheint die Weltenkarte.
Super Mario Bros. 3 enthält viele Optionen, die nicht in Super Mario Bros. oder Super Mario Bros. 2 enthalten sind, wie z. B. sich in Waschbär-Mario oder in Frosch-Mario zu verwandeln.



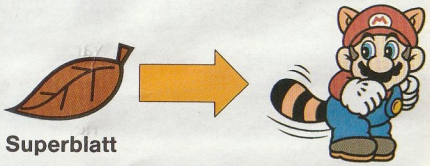
Neue Blöcke:

P-Block

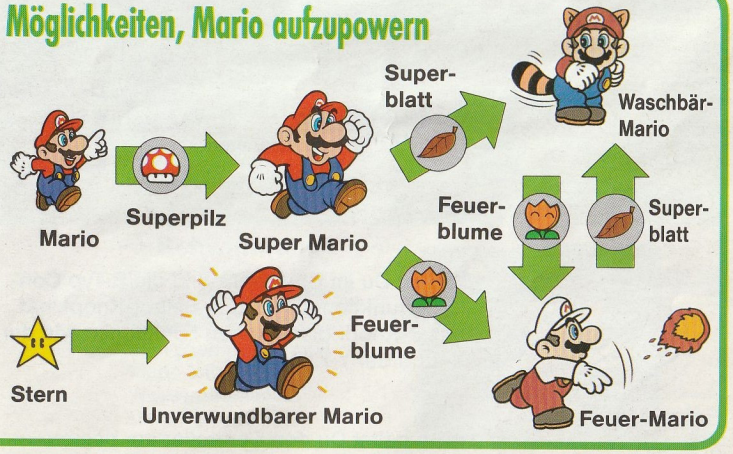
Notenblöcke

Neue Power-Gegenstände:

Das Superblatt verwandelt Mario in den Waschbär-Mario.



Möglichkeiten, Mario aufzupowern



CONTROLLER BEDIENUNG (TYP A)

Steuerkreuz
- rechts und links steuern
- Türen und Röhren betreten
- sich ducken
- Hügel hinunter rutschen

X-, Y-Knopf
- Rennen
- Feuerbälle werfen
- Panzer aufnehmen
- mit dem Waschbärschwanz wedeln

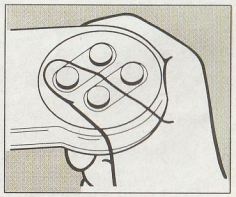
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

X A Y B

Start-Knopf
- das Spiel beginnen
- das Spiel unterbrechen

A-, B-Knopf
- Springen
- Schwimmen
- Fliegen



Wählst Du im Speichermenü die B-Typ Controllerfunktionen mit dem Select-Knopf, hat der B-Knopf die gleichen Funktionen wie der X- und der Y-Knopf.

- So hältst Du den Controller am besten.

MARIOS GRUNDBEWEGUNGEN

Rennen

✚ + Y

Beim Rennen kann Mario ohne Probleme kleine Löcher überwinden.

Springen

B

Je länger Du den Sprung-Knopf drückst, desto höher springt Mario.

Sich ducken

✚

Sehr nützlich, um einigen gegnerischen Angriffen auszuweichen.

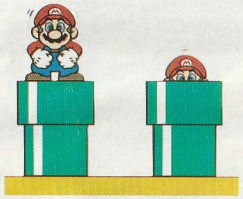
In Röhren gehen

✚ + B

Nach oben in Röhren.

✚

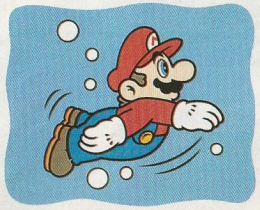
Nach unten in Röhren.



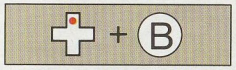
Schwimmen

✚ + B

In einigen Welten muß Mario unter die Wasseroberfläche. Dazu muß er schwimmen können.



✧ Aus dem Wasser springen

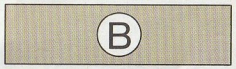


Halte das Steuerkreuz nach oben und drücke dann den B-Knopf, um aus dem Wasser zu springen.

✧ Aufheben und Kicken

Hast Du einen Koopa unschädlich gemacht, kannst Du den Panzer aufheben, indem Du dagegen rennst mit dem Y-Knopf gedrückt. Um den Panzer jetzt wieder wegzukicken, laß den Y-Knopf einfach wieder los. Es gibt neben den Panzern noch andere Dinge, die Du aufheben kannst.

✧ Super-Sprung

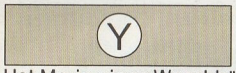


Springt Mario auf einen Gegner, drücke den B-Knopf und er macht einen Super-Sprung.

Mit dem Start-Knopf kannst Du während des Spieles eine Pause einlegen. Es erscheinen drei Optionen auf dem Bildschirm. Um das Spiel wieder fortzusetzen, drücke einfach noch einmal den Start-Knopf. Mit dem B-Knopf kannst Du eine der Optionen auswählen. Im 2-Spieler-Battle-Modus kannst Du das Spiel nicht speichern, wenn Du eine Pause einlegst.

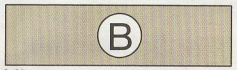
Waschbär-Mario und Waschbär-Anzug

✧ Waschbär-Attacke



Hat Mario einen Waschbär-Schwanz, reicht ein Druck auf den Y-Knopf und er wirbelt ihn herum.

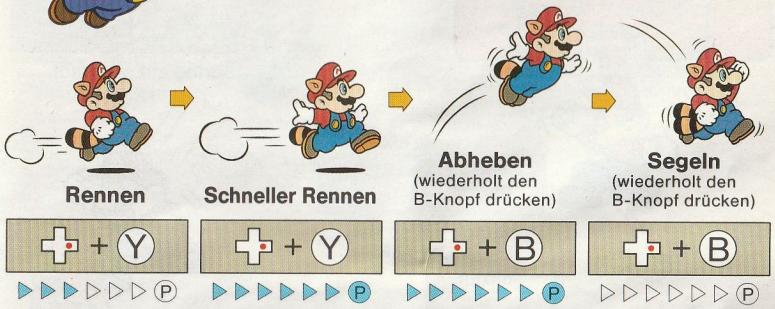
✧ Segeln



Mit dem Waschbär-Schwanz kann Mario auch langsam zu Boden segeln. Einfach oft hintereinander den B-Knopf drücken.

✧ Fliegen

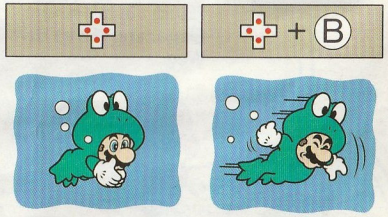
Der Waschbär-Schwanz kann Mario auch helfen, um für kurze Zeit zu fliegen. Während des Rennens den Y-Knopf gedrückt halten, bis die Power-Anzeige bis ganz nach rechts aufgefüllt ist. Dann schnell immer wieder den B-Knopf drücken.



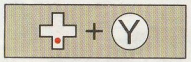
Frosch-Mario und Waschbär-Anzug

✧ Der Frosch-Anzug

Schwimmen kann Mario im Frosch-Anzug, wenn Du das Steuerkreuz benutzt. Drückst Du dazu noch den B-Knopf, schwimmt er noch schneller.

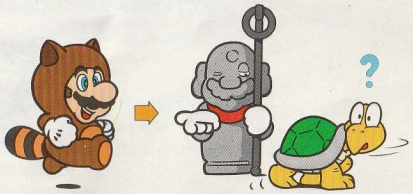


✧ Waschbär-Anzug

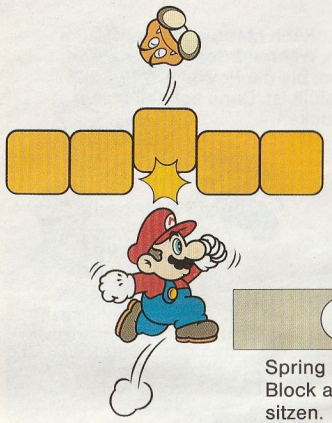


Dieser Anzug ermöglicht es Mario, sich für kurze Zeit in eine Stein-Statue zu verwandeln. Das Steuerkreuz nach unten halten und gleichzeitig den Y-Knopf drücken. Als Statue kann Mario nicht verletzt werden.

Auf der Weltenkarte kannst Du wählen zwischen dem Frosch-Anzug und dem Waschbär-Anzug.

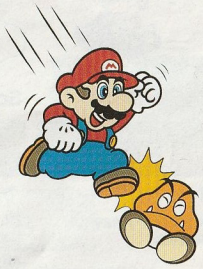


GEGNER BEKÄMPFEN



B

Spring auf sie drauf.

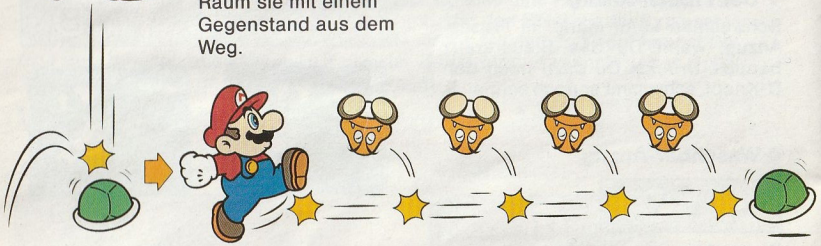


B

Spring gegen den Block auf dem sie sitzen.

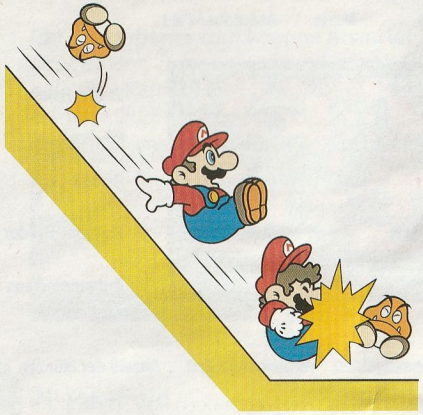
✚ + Y

Räum sie mit einem Gegenstand aus dem Weg.



Y

Werde Feuer-Mario und wirf mit Feuer-Bällen.



✧ Rutsch-Attacke

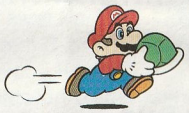
✚

Mario kann einen Hügel schnell hinunterrutschen, wenn Du das Steuerkreuz nach unten drückst. Jeder Gegner in seiner Bahn wird weggestoßen.

Einen Panzer aufheben

✚ + Y

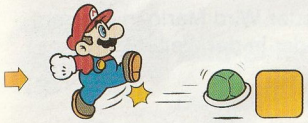
(den Y-Knopf gedrückt halten)



Mit einem Panzer rennen

✚ + Y

(den Y-Knopf gedrückt halten)



Den Panzer wegkicken

✚

(den Y-Knopf loslassen)

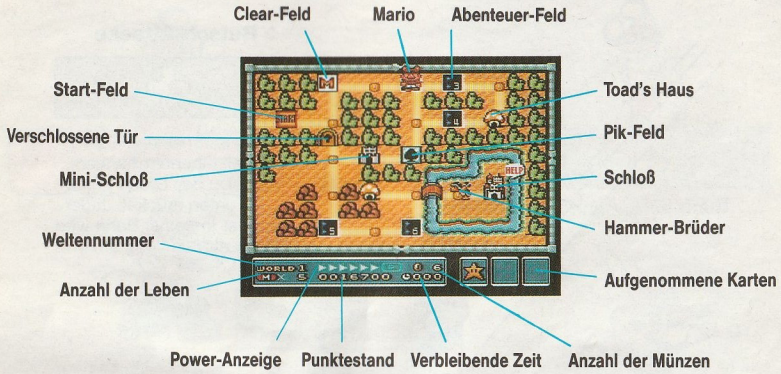
Einen Block kaputt machen

Achtung! So verlierst Du ein Leben!

Du verlierst ein Leben, wenn:

- ein Gegner Dich berührt.
  Bist Du Feuer-Mario oder Waschbär-Mario, verlierst Du kein Leben, wenn Dich ein Gegner berührt. Du verwandelst Dich nur in Super-Mario zurück. Während Du blinkst, bist Du unverwundbar.
- Du in ein Loch oder in ein Feuer fällst.
- Deine Zeit abläuft. (Die Zeit-Anzeige geht auf 0)

DIE WELTENKARTE



Start-Feld .....

Mario startet hier.

Abenteuer-Feld .....

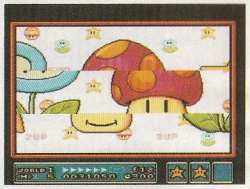
In diesem Feld findest Du ein Abenteuer. Wird Mario in einem Abenteuer geschlagen, landet er wieder in der Weltenkarte.

Clear-Feld .....

Ist Mario in einem Abenteuer erfolgreich gewesen, erscheint dieses Feld. Im 2-Spieler-Modus erscheint für Mario ein „M" und für Luigi ein „L".

Pik-Feld .....

Ein besonderes Glücksspiel erwartet Dich in diesem Feld. Drücke den B-Knopf und mit etwas Glück schaffst Du es, ein vollständiges Bild zu bekommen. Für komplette Bilder erhältst Du Extra-Leben.

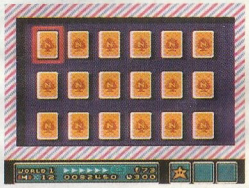


Pilz-Bild .....
2 Extra-Leben (2-Ups)

Blumen-Bild .....
3 Extra-Leben (3-Ups)

Stern-Bild .....
5 Extra-Leben (5-Ups)

N-Pik-Feld .....



Dieses Feld erscheint ab und zu auf der Weltenkarte. Dort gibt es eine Art „Memory"-Spiel. Suche Dir zwei Karten mit dem Steuerkreuz und dem B-Knopf aus. Findest Du so zwei gleiche Karten, bekommst Du den abgebildeten Gegenstand. Sind es zwei verschiedene Karten, kommst Du zurück auf die Weltenkarte.

Mini-Schloß und Verschlossene Tür .....

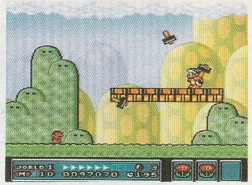
Die Mini-Schlösser werden von Bumm-Bumm bewacht, einem starken Diener von Bowser. Besiegst Du ihn, erhältst Du einen magischen Ball. Das Mini-Schloß wird zerbersten und die verschlossene Tür wird geöffnet.

Toad's Haus .....

Mario kann hier einige wichtige Gegenstände finden. Suche Dir eine Schatztruhe aus und drücke den Y-Knopf.

Hammer-Brüder.....

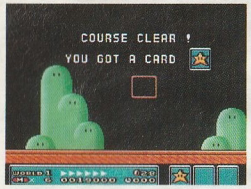
Die Hammer-Brüder schwirren irgendwo auf der Weltenkarte herum. Trifft Mario auf sie, kommt es zu einem harten Kampf. Besiegt er sie, wird er mit einem besonderen Gegenstand belohnt.



Schloß.....

Die Schlösser stehen jeweils am Ende einer Welt. Du mußt den Zauberstab zurückgewinnen und den König retten!

Schaffst Du es nicht den Bowsersproß auf Anhieb zu besiegen, erscheint das Flugschiff an einer anderen Stelle der Weltenkarte. Verfolge es, und stell Dich noch einmal dem Kampf!



Ziel (Goal)

Am Ende jeden Abenteuers findest Du ein Ziel. Inmitten des Zieles siehst Du ein Kästchen mit drei sich abwechselnden Symbolkarten. Spring an das Kästchen, und schnapp Dir eine Karte. Für drei Karten erhältst Du ein Extra-Leben. Sind die Symbole auf den Karten gleich, bekommst Du sogar noch mehr Extra-Leben.

3 Pilz-Karten..... 2 Extra-Leben

3 Blumen-Karten..... 3 Extra-Leben

3 Stern-Karten..... 5 Extra-Leben

Welche Karten Du bereits gesammelt hast, kannst Du links unten auf der Weltenkarte sehen. Am Ende eines Abenteuers bekommst Du Bonuspunkte, abhängig davon, wieviel Zeit noch übrig ist.

Die Spezial-Gegenstände, die Du in Toad's Haus bzw. von den Hammer-Brüdern erhältst, kannst Du auf der Weltenkarte einsetzen. Allerdings immer nur einen Gegenstand nach dem anderen. Bist Du in der Weltenkarte, drücke den Y-Knopf, um Dir die gesammelten Gegenstände anzusehen (sie werden in einer Box am unteren Bildschirmrand gezeigt). Mit Rechts und Links auf dem Steuerkreuz wählst Du einen Gegenstand aus und aktivierst ihn mit dem B-Knopf. Sie sind sehr nützlich, denn so kannst Du ein Abenteuer als aufgepowerten Mario beginnen oder Du kannst Dir einen Weg auf der Weltenkarte erleichtern. Drückst Du das Steuerkreuz rauf bzw. runter, kannst Du alle Deine Gegenstände sehen. Mit dem Y-Knopf kommst Du wieder zurück auf die Weltenkarte.

Superpilz
Verwandelt Mario in Super-Mario.

Feuerblume
Verwandelt Mario in Feuer-Mario.

Superblatt
Der coolste Gegenstand im ganzen Spiel! Verwandelt Mario in Waschbär-Mario.

Frosch-Anzug
Verwandelt Mario in Frosch-Mario. Mit dem B-Knopf schwimmt er noch schneller.

Waschbär-Anzug
Mit diesem Anzug kann Mario sich in eine Steinstatue verwandeln.

Wolke
Mit ihr fliegst Du durch ein Abenteuer ohne es zu spielen.

Magische Flügel
Flieg durch ein Abenteuer bis Du auf einen Gegner triffst.

Stern
Startest Du ein Abenteuer, bist Du für kurze Zeit unverwundbar.

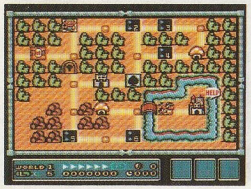
Hammer
Damit kannst Du Felsen in der Weltenkarte zerschlagen.

Musikbox
Wiegt die Hammer-Brüder und andere Gegner auf der Weltenkarte in den Schlaf.

Magische Flöte
Nicht viel ist über diese magische Flöte bekannt. Versuche sie zu finden!

Anker
Stoppe das Flugschiff der Bowserkinder auf der Weltenkarte mit diesem Anker.

SPIELEN IM 2-SPIELER-MODUS



Im 2-Spieler-Modus spielen die Spieler 1 und 2 nacheinander, d.h. sobald der eine ein Abenteuer bestanden hat, ist der andere an der Reihe. Dabei können sie sich aussuchen, ob sie gegeneinander oder miteinander spielen wollen. Eine interessante Alternative ist der „Battle"(Kampf)-Modus (wie im Original Mario Bros.). Treffen sich die zwei Spieler auf der Weltenkarte, können sie mit dem B-Knopf in den Battle-Modus gehen. Wer hierbei verliert, geht an die Stelle zurück, wo sie sich getroffen haben. Der andere Spieler kann im Spiel weitermachen.

Im 2-Spieler-Battle-Modus verliert keiner ein Leben – sogar, wenn er mit einem Gegner in Berührung kommt.

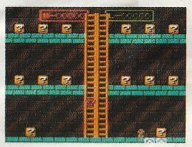
Game Over im 2-Spieler-Modus

Wenn ein Spieler in 2-Spieler-Modus keine Leben mehr hat, erscheint „GAME OVER" auf dem Bildschirm. Mit dem Steuerkreuz kann der Spieler „CONTINUE" (Weiter) oder „END" (Ende) wählen und dann den Start-Knopf drücken. Bei „CONTINUE" beginnt das Spiel am Anfang der Welt, in der sich der Spieler gerade befindet. Er erhält die gleichen Gegenstände, die er bereits zu Beginn der Welt hatte.

Stehen Mario und Luigi am gleichen Ort in der 2-Spieler-Modus Karte oder wenn einer der beiden den Battle-Modus wählt, dann können sie das klassische Mario Bros. spielen. In diesem Spiel müssen die Spieler die Gegner auf den Kopf drehen, indem sie von unten an die Plattformen springen und dann die Gegner wegkicken. Mit dem POW-Block in der Mitte kann der ganze Bildschirm zum Wackeln gebracht werden! Der POW-Block kann nur dreimal benutzt werden.

Regeln

• 2-Spieler-Battle-Modus



Fünf Gegner sind zu sehen (außer den Feuerbällen). Wer zuerst drei Gegner besiegt, gewinnt! Wird ein Spieler von einem Gegner berührt, hat er verloren. Trifft der eine Spieler den anderen von unten, fällt dem getroffenen Spieler eine Karte aus der Tasche. So kann ein Spieler dem anderen die Karten abnehmen.

Im Battle-Modus gibt es mehrere Spiele, bei denen die Spieler sich im Münzen sammeln messen können.

• Battle-Modus

Nachdem Du einen Gegner weggekickt hast, sammel die Münzen ein, die aus der Röhre kommen. Derjenige, der zuerst fünf Münzen zusammen hat, ist der Gewinner. Berührt Dich ein Gegner, hast Du verloren. Dein alter Freund Koopa begegnet Dir hier. Versuche auf ihn zu springen, denn er ist der einzige Gegner, den Du von oben angreifen kannst. Im Battle-Modus gibt es zwei Arten von Pilzen. Einer davon ist der Super-Pilz, der andere ist ein Geheimnis!

Wenn das Spiel vorbei ist, wähle „CONTINUE" (Weiter) oder „END" (Ende) mit dem Steuerkreuz und bestätige mit dem Start-Knopf. (Deine Punkte werden nicht gespeichert.)

Gewinnst Du fünf Mal, hast Du das Battle-Spiel gewonnen.

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN